

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SENI KRIYA TEKNIK UKIR UNTUK SISWA KELAS XI SMKN 3 GOWA

RUSLAN

Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
Jl. Mallengkeri, Parang Tambung, Tamalate, Makassar, Sulawesi Selatan 90224
(ruslanart30@gmail.com)

ABSTRAK

Ruslan, 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Seni Kriya Teknik Ukir untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Gowa.* Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Dibimbing oleh Benny Subiantoro dan Yabu M.

Penelitian ini adalah Penelitian Pengembangan Bahan Ajar Seni Kriya Teknik Ukir untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Gowa. Penelitian merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Objek dalam penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar Seni Kriya Teknik Ukir untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Gowa. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data pada penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis datanya, menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan keadaan yang sebenarnya atau apa adanya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, 1) dalam kurikulum KTSP, ruang lingkup materi seni budaya (seni rupa) pada semester genap meliputi pembelajaran apresiasi dan ekspresi, yaitu pada standar kompetensi 1 mengapresiasi karya seni rupa dan standar kompetensi 2 mengapresiasi karya seni rupa dan standar kompetensi tersebut terdapat enam kompetensi dasar untuk dikembangkan dalam penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran. Dalam pembelajaran tersebut terdapat materi pembelajaran seni rupa yang dinilai relative sulit serta tidak didukung oleh saran dan prasarana pembelajaran yang terdapat pada kompetensi dasar, keenam yaitu menata karya seni rupa buatan sendiri dalam bentuk pameran kelas atau sekolah, sehingga tidak mungkin dapat terlaksana sesuai dengan kurikulum tersebut, 2) pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) setiap kompetensi dasar yang disusun oleh guru terdapat diantaranya: (1) beberapa rumusan terdapat kekeliruan pada tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, misalnya saja pada kompetensi dasar membuat karya seni kriya topeng yang dicantumkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran adalah mendeskripsikan konsep keramik. Kekeliruan tersebut jelas sangat mempengaruhi dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran. (2) pada sumber belajar dan penilaian yang terkadang tidak jelas dan tidak rinci.

ABSTRACT

Ruslan, 2019. *Development of Carving Technique Craft Art Teaching Materials for Class XI Students of SMK Negeri 3 Gowa.* Fine Arts Education Study Program. Faculty of Art and Design, Makassar State University. Supervised by Benny Subiantoro and Yabu M.

This research is the Research on the Development of Carving Technique Craft Art Teaching Materials for Class XI Students of SMK Negeri 3 Gowa. Research is a type of development

research using the ADDIE model. The object of this research is to develop teaching materials for the Art of Carving Techniques for Class XI Students of SMK Negeri 3 Gowa. The techniques used to obtain data in this study were observation, interview, and documentation techniques. The data analysis technique uses a qualitative descriptive analysis technique, which is to describe the actual situation or what it is. The results of this study indicate that, 1) in the KTSP curriculum, the scope of material for cultural arts (fine arts) in the even semester includes learning appreciation and expression, namely competency standard 1 appreciates fine art works and competency standard 2 appreciates fine art works and competency standards. There are six basic competencies to be developed in the preparation of a learning implementation plan. In this learning, there is art learning material which is considered relatively difficult and is not supported by suggestions and learning infrastructure contained in basic competencies, sixth, namely arranging self-made art works in the form of class or school exhibitions, so that it is impossible to implement according to the curriculum. , 2) the development of a learning implementation plan (RPP) for each of the basic competencies prepared by the teacher, including: (1) several formulations, there are errors in the learning objectives, learning materials, the steps for learning activities, for example, in the basic competencies of making mask craft artwork what is included in the lesson plan is to describe the concept of ceramics. This mistake was clearly very influential in making lesson plans. (2) on learning resources and assessments that are sometimes unclear and not detailed.

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak yang harus didapatkan oleh setiap warga Negara. Peraturan tentang hak setiap warga Negara untuk memperoleh pendidikan yang layak tercantum pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 BAB IV pasal 5 ayat 1 tentang Hak dan Kewajiban Negara. Pendidikan yang layak ini berfungsi untuk dapat mencerdaskan dan mensejahterakan kehidupan bangsa, agar warga Indonesia tidak tertinggal oleh Negara lain dalam hal pendidikan. Dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan tercantum pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang menjadi acuan dalam pengembangan pendidikan untuk mencapai keberhasilan.

Pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori.

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan

subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Salah satu elemen penting dalam Rencana Program Pembelajaran (RPP) adalah bahan ajar dan sumber belajar. Oleh karena itu, setiap guru diharuskan untuk mengembangkan bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar. Hal ini karena bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Melalui bahan ajar, guru akan lebih mudah melaksanakan pembelajaran dan siswa akan terbantu dan lebih mudah dalam belajar.

Jurusan Kriya Kreatif Kayu dan Rotan memiliki 5 kompetensi keteknikan yang wajib dikuasai oleh siswa. Kompetensi yang ada di jurusan kriya kreatif kayu dan rotan itu adalah meliputi teknik kerja bangku dan mesin, teknik ukir, teknik bubut, teknik skrol, dan teknik *finishing*. Kelima teknik tersebut memiliki tingkat kesulitan paling tinggi dialami oleh siswa saat pembelajaran ialah teknik ukir. Mereka masih kesulitan dalam memahami materi teknik ukir, siswa masih kurang paham yang disampaikan oleh guru dan sulit penggunaan pahat ukir yang sesuai dengan bentuk ukiran, serta sulit memahami teori teknik kayu. Akibatnya karya ukiran kayu yang dihasilkan tersebut banyak yang mengalami kerusakan (Observasi, oktober 2018).

Masalah mendasar lainnya berkaitan dengan bahan ajar yang dirasakan selama ini adalah kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan sendiri bahan ajar yang terstruktur dengan

memperhatikan faktor efektifitas dan efisiensi. Dengan tuntutan tersebut, maka menulis bahan ajar bagi guru menjadi salah satu kewajiban yang harus dipenuhi selain mengajar. Itulah beberapa alasan yang menjadi salah satu pertimbangannya pentingnya dan pengembangan bahan ajar ini dilakukan, khususnya tentang perancangan bahan ajar Seni Kriya Teknik Ukir untuk Siswa SMKN 3 Gowa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah terdahulu, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini, yaitu: Bagaimana merancang Bahan Ajar Seni Kriya Teknik Ukir yang Valid untuk Siswa SMKN 3 Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar seni kriya teknik ukir untuk siswa kelas XI SMKN 3 Gowa

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis. Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi para peneliti sendiri maupun bagi yang lainnya.

2. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Pengembangan

Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) menurut Gay (1990) merupakan salah satu usaha atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan

bukan untuk menguji teori. Soenarto (2008) menyatakan bahwa penelitian pengembangan bukan untuk menguji teori, menguji hipotesis, tetapi menyempurnakan produk.

Sugiyono (2009) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang banyak digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk.

2. Model Pengembangan

1. Borg and Gall

Borg and Gall (1989) menyatakan bahwa penelitian R&D dalam dunia pendidikan meliputi 10 langkah, yakni:

- (1) *Research and Information Collection*; (2) *Planning*; (3) *Develop Preliminary Form of Product*; (4) *Preliminary Field Testing*; (5) *Main Product Revision*; (6) *Main Field Testing*; (7) *Operational Product Revision*; (8) *Operational Field Testing*; (9) *Final Product Revision*; dan (10) *Desimination and Implementasi*.

2. Sugiyono

Sugiyono (2009) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam penelitian R & D terdiri atas 10 langkah, yakni: (1) Analisis potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Ujicoba produk; (7) Revisi

Metode penelitian pengembangan memuat 3 komponen utama yaitu: (1) model pengembangan, (2) prosedur pengembangan, dan (3) ujicoba produk.

3. Bahan Ajar dan Sumber Belajar

1. Bahan ajar

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Pengertian ini menjelaskan bahwa suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran.

2. Sumber belajar

Secara umum, sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar. Misalnya tempat untuk lingkungan sekitar, benda dan orang memiliki informasi dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku. Sadiman mendefinisikan sumber belajar sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar, yakni dapat berupa orang, benda, pesan, bahan, teknik, dan latar.

4. Pengembangan Bahan Ajar

Mengapa bahan ajar (*handout*) perlu dikembangkan? Ada beberapa alasan perlunya dilakukan pengembangan bahan ajar, termasuk didalamnya *handout* perkuliahan, yaitu: (1) belum adanya bahan ajar sebelumnya; (2) sudah ada bahan ajar tapi bahan ajar tersebut terlalu umum, tidak sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, tidak sistematis sehingga mahasiswa terkadang sulit

memahaminya; (3) untuk memperkaya bahan ajar yang sudah ada sebelumnya.

5. Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran adalah prakti penyusunan media teknologi komunikasi da nisi untuk membantu agar dapat terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. Model-model desain rencana pembelajaran adalah model PSSI, model Banathy, model Kemp, model Gerlach & Elly, model Dick & Carrey, model ASSURE, model ADDIE, dan modl Hanafin and Peck. Dalam penelitian ini, hanya akan dijelaskan salah satu dari model-model atau desain pembelajaran tersebut, yaitu model ADDIE.

Model ADDIE adalah salah satu model desain system pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar system pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ini terdiri dari lima fase atau tahapan utama, yaitu: 1) analisis (*analysis*); 2) design (perencanaan); 3) penegmbangan (*development*); 4) evaluasi (*evaluation*); dan 5) implementasi (*implementation*).

6. Tinjauan tentang Seni Kriya

a. Pengertian seni kriya

Seni kryia adalah jenis karya seni terapan (seni pakai) yang umumnya dihasilkan melalui kerja terampil para perajinnya. Benda-benda kerajinan dapat dibuat dari bahan alam dan bahan buatan, yang dikerjakan dengan cara atau teknik tertentu. Misalnya anyaman, keramik, ukir, batik, tenun, sulam dan sebagainya.

b. Jenis-jenis seni kriya

Jenis-jenis Kriya berdasarkan media, teknik, dan teknologi pembuatannya dapat dibedakan atas beberapa jenis, diantaranya adalah:

1. Kriya Kayu. Kriya kayu adalah kerajinan tangan yang terbuat dari kayu.
2. Kriya Tekstil. Kriya tekstil adalah kerajinan tangan dengan bahan dasar
3. Kriya Kramik. Kriya keramik adalah kerajinan tangan yang terbuat dari tanah liat yang dibakar.
4. Kriya Logam. Kriya logam adalah kerajinan tangan yang terbuat dari logam.
5. Kriya Kulit. Kriya kulit adalah kerajinan tangan yang terbuat dari kulit.
6. Kriya Batu. Kriya batu adalah kerajinan tangan yang terbuat dari batu.

c. Teknik ukir kayu

Ukir adalah cukilan berupa ornament atau ragam hias hasil rangkaian yang indah, berelung-relung saling menjalin, berulang dan sambung menyambung sehingga mewujudkan suatu hiasan (Soepratno dalam Marjuki, 2009 :

d. Jenis ukir kayu

Menurut Enget, dkk (2008 : 324), jenis ukiran dapat dikategorikan menjadi 3 tingkatan, yaitu meliputi ukiran datar, ukiran dalam/tinggi, dan ukiran krawang/tembus. Ukiran datar ukiran yang teknik pengerjaannya tidak mementingkan tingkat menonjolan dimensi gambar tetapi lebih mengarah pada goresan garis-garis atau pola diatas permukaan bidang ukiran, sehingga terkesan

bentuknya masih datar/rata dengan permukaan (Enget, dkk. 2008 : 324). Ukiran tinggi/dalam adalah teknik ukir bentuk ukirannya sangat menonjol sehingga hasil ukiran terlihat berdiri sendiri karena perbedaan kedalaman dasaran/lemahan, apabila dasaran/lemahan bidan ukiran dihilangkan dan menjadi tembus/krawang. Ukiran tembus/krawang adalah teknik ukir yang bagian dasaran/lemahan dilobangi dengan gergaji skrol (Enget, dkk. 2008 : 324).



Gambar 1. Contoh ukiran tembus



Gambar 2. Contoh ukiran dalam/tinggi



Gambar 3. Contoh ukiran datar

3. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Langkah Penelitian

Dilihat dari segi teknik pelaksanaan dan pendekatan yang digunakan, maka penelitian ini

merupakan penelitian pengembangan (*Development & Research*) model Borg dan Gall (1996). Sasaran penelitian dan pengembangan adalah perancangan *handout* dengan mengacu pada komponen-komponen pengembangan bahan ajar yang lazim digunakan dalam penelitian pengembangan.

Desain pembelajaran ini mengacu pada Model pengembangan ADDIE (Desain Pembelajaran Model ADDIE). Langkah-langkah pengembangan dilakukan melalui tiga tahap, yakni: (1) Studi pendahuluan: meliputi telaah literature, survey lapangan, analisis kebutuhan; (2) Pengembangan tahap awal (perancangan *draf handout* dan lembar kerja); dan (3) Tahap validasi. Materi atau sasaran validasi *handout* dan lembar kerja yang dikembangkan, meliputi kelayakan isi, kebahasaan, dan kegrafikan.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui observasi, kuesioner, dan analisis dokumen. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kondisi pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengetahui kevalidan bahan ajar (*hangout*) yang dikembangkan. Pengumpulan data melalui instrumen yang dikembangkan untuk mengukur kevalidan *handout* yang dikembangkan.

Berikut ini adalah langkah-langkah penelitian, khususnya mengenai hal-hal yang berkaitan

dengan metode penelitian yang digunakan;

- 1) Prosedur penelitian ini diawali dengan kegiatan survey untuk mengidentifikasi potensi dan permasalahan terkait dengan fakta/kasus di lapangan, khususnya terhadap kebutuhan bahan ajar seni kriya ukir kayu untuk siswa kelas XI jurusan kriya kayu dan rotan SMAKN 3 Gowa.
- 2) Berdasarkan hasil survey serta hasil-hasil penelitian terdahulu, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan *draf handout* dengan mengacu kepada konsep pengembangan bahan ajar yang lazim digunakan dalam penelitian pengembangan.
- 3) *Draf handout* tersebut, selanjutnya divalidasi oleh tim validator untuk mendapatkan masukan/saran-saran penyempurnaan, sedangkan untuk koreksi teks (dari aspek kebasahan), peneliti meminta bantuan dari pakar bahasa (dosen desain komunikasi visual).
- 4) *draf handout* yang telah diperbaiki, selanjutnya disusun kembali untuk persiapan ujicoba di lapangan pada penelitian selanjutnya.

Data yang diperoleh pada tahap validasi, selanjutnya di klasifikasikan sesuai dengan kebutuhan revisi/pengembangan *draf handout* pembelajaran, kemudian didiskusikan bersama untuk menganalisis komponen-komponen *draf handout* pembelajaran yang perlu

direvisi untuk pengembangan lebih lanjut.

Data yang diperoleh pada tahap validasi, diklasifikasikan sesuai dengan kebutuhan revisi/pengembangan produk bahan ajar (*draf handout*), kemudian diadakan diskusi bersama dengan tim validator untuk menganalisis komponen *draf handout*, yang perlu direvisi untuk pengembangan lebih lanjut.

C. Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian, selanjutnya dianalisis melalui teknik analisis deskriptif-kualitatif dengan menggunakan model analisis interaktif Mikes dan Huberman (1992: 16-20) yang dikenal dengan model analisis interaktif, yakni melalui metode induktif sebagaimana petunjuk/saran F. Bacon (dalam Muhammad Ali, 1985:20). Dalam hal ini, ada tiga komponen utama dalam model analisis tersebut, yakni (a) reduksi data, (b) penyajian data, dan (c) verifikasi (kesimpulan)

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam Bab ini disajikan data hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan. Sesuai dengan rencana penelitian ini, bahwa penelitian pengembangan ini hanya mencakup dua tahap, yaitu tahap pertama pengembangan produk awal (*draf handout*). Tahap kedua adalah tahap validasi. Artinya dalam penelitian ini tidak sampai pada tahap uji coba lapangan yang disebabkan oleh keterbatasan biaya dan waktu.

Berikut ini adalah langkah-langkah penelitian dan pengembangan produk bahan ajar (*handout*).

1. Penelitian Tahap Pertama

Dalam penelitian tahap awal, langkah pertama adalah melakukan studi pendahuluan, yakni pemilihan jenis produk yang akan dikembangkan dengan melihat adanya potensi atau masalah untuk menemukan suatu model, system atau pola penanganan terpadu yang efektif yang bisa dipakai untuk mengatasi masalah tersebut. Langkah berikutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi dan studi literatur yang bisa dipakai sebagai bahan guna merencanakan membuat produk rancangan *draf handout* seni kriya teknik ukir.

Untuk menghasilkan produk awal, maka dalam rangka penelitian ini dibuatlah rancangan *draf handout*. Hasil akhir dari kegiatan ini adalah menghasilkan produk awal (*draf handout*). Desain ini masih bersifat hipotetik, karena efektifitasnya masih belum terbukti, dan baru bisa diketahui setelah melewati pengujian. Desain awal ini diwujudkan kedalam bentuk *handout* disertai dengan perangkat media pembelajaran sehingga bisa dipakai sebagai pegangan guna menilai dan membuatnya, serta akan memudahkan pihak lain untuk lebih memahaminya.

2. Penelitian Tahap Kedua

Penelitian tahap kedua merupakan tahap evaluasi produk awal bahan ajar (*handout*), dan perangkat media pembelajaran. Penelitian tahap kedua dalam penelitian ini merupakan tahap validasi rancangan desain produk

awal (*handout*) adalah suatu proses kegiatan yang bertujuan untuk menilai apakah rancangan produk tersebut, dalam hal ini *handout* pembelajaran yang secara rasional akan lebih efektif atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi pada tahap ini masih bersifat penilain berdasarkan pemikiran rasional, belum berdasarkan pada fakta lapangan. Validasi produk dilakukan dengan cara meminta bantuan tenaga ahli atau pakar yang sudah berpengalaman memberikan nilai terhadap produk baru yang dirancang tersebut setiap pakar diminta untuk memberikan nilai terhadap produk rancangan awal tersebut, sehingga langkah selanjutnya bisa diketahui kekuatan dan kelemahannya. Validasi desain dilakukan melalui sebuah forum diskusi. Sebelum berdiskusi, peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut, beserta dengan keunggulannya.

Hasil dari penelitian ini adalah rancangan *draf handout* cetak pembelajaran seni kriya teknik ukir untuk satu kompetensi. *Handout* ini terdiri dari halaman depan (*Cover*), kata pengantar, daftar isi, serta bagian-bagian *handout*.

Adapun bagian-bagian *handout* tersebut adalah, uraian pencapaian kompetensi, ruang lingkup, tujuan, kegiatan belajar, penyajian materi, penilaian, instrument, soal latihan, kunci jawaban, pedoman penskoran, rangkuman, sumber dan refleksi.

Draf handout yang telah dipersiapkan oleh peneliti selanjutnya dievaluasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil

penilaian/validasi dari kedua ahli tersebut kemudian diperiksa, dianalisis, dan direvisi/diperbaiki kembali oleh peneliti sesuai saran-saran perbaikan yang direkomendasikan berikut ini disajikan hasil validasi/evaluasi oleh ahli materi dan ahli media, yaitu sebagai berikut.

a. Uji Validitas Produk Bahan Ajar yang Dikembangkan

Berikut ini disajikan data tentang deskripsi dan analisis data angket uji kevalidan oleh pakar. Tim validator dalam penelitian adalah dosen prodi Desain Komunikasi Visual untuk menilai kelayakan produk bahan ajar (*handout*) yang dikembangkan.

Indikator penilaian produk awal bahan ajar (*handout*), ada 3 aspek yang dinilai, yaitu: aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek kegrafikan.

- 1) Aspek Kebahasaan, mencakup 4 sub aspek, yaitu: a) Keterbacaan, b) kejelasan informasi, c) kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, d) pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat). Pada aspek kebahasaan mendapat penilaian sesuai.
- 2) Aspek Penyajian, mencakup 5 butir sub aspek, yaitu: a) Kejelasan tujuan (indikator) yang ingin

dicapai, b) Urutan sajian, c) Pemberian motivasi/daya tarik, d) Interaktivitas (stimulus dan respon), dan e) kelengkapan informasi. Pada aspek penyajian mendapat penilaian (Cukup Sesuai).

- 3) Aspek Kegrafikan, mencakup 4 butir sub aspek, yaitu: a) Penggunaan *font* (jenis dan ukuran), b) *Lay out* (tata letak), c) Ilustrasi, gambar, foto, grafis, tabel, d) Desain tampilan. Pada aspek kegrafikan mendapat penilaian (Cukup Sesuai).

Hasil uji validasi produk awal bahan ajar yang dikembangkan oleh ahli materi terhadap aspek kebahasaan mendapat penilaian (Cukup Sesuai/Cukup Layak). Aspek kegrafikan mendapat penilaian (Cukup Sesuai).

Dapat disimpulkan bahwa hasil uji validasi produk awal tersebut mendapatkan penilaian cukup layak (Cukup Sesuai). Artinya produk desain/rancangan bahan ajar yang dikembangkan memiliki kesesuaian yang cukup baik (kategori valid).

b. Validasi/Evaluasi Media Pembelajaran

Indikator penilaian produk awal media pembelajaran, ada 3 aspek yang dinilai, yaitu: 1) Aspek kelayakan isi materi, 2) Rekayasa perangkat lunak, dan 3) Desain pembelajaran.

- 1) Aspek kelayakan isi materi, mencakup 5 butir sub aspek, yaitu: a) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (SK, KD), b) kesesuaian dengan perkembangan sasaran pembelajar, c) kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar, d) kebenaran substansi pembelajar, dan e) manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan.
- 2) Aspek rekayasa perangkat lunak, mencakup 8 sub aspek, yaitu: a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaannya, b) Handal (*Reliable*) c) Dapat dikelola dengan mudah (*Maintainable*), d) Mudah digunakan (*Usabilitas*), e) Ketetapan pemilihan jenis *software*, f) sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain (*Reusable*), g) Mudah dimengerti, dan h) sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.
- 3) Aspek desain pembelajaran, mencakup 14 sub aspek, yaitu: a) Kejelasan tujuan pembelajaran, b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Silabus, c) pemberian motivasi belajar, d) ketetapan penggunaan strategi belajar, e) interaktivitas, f) kelengkapan dan kualitas bahan belajar, g) Kedalaman materi, h) Kemudahan untuk dipahami, i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, j) Sistematis, runtut, alur logika jelas, k) Kejelasan uraian pembahasan, contoh, simulasi, latihan, l) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran, m) Ketetapan dan ketetapan alat evaluasi, dan n) pemberian umpanbalik terhadap hasil evaluasi.

Hasil uji validasi produk awal bahan ajar yang dikembangkan oleh ahli materi terhadap aspek kelayakan isi materi pembelajaran mendapat penilaian cukup sesuai. Hasil penilaian tersebut mengindikasikan bahwa dari aspek kelayakan isi dinyatakan cukup layak hasil penilaian terhadap aspek 2 (rekayasa perangkat lunak) mendapat penilaian cukup sesuai. Hasil penilaian tersebut mengindikasikan bahwa dari aspek rekayasa perangkat lunak dinyatakan cukup layak. Hasil penilaian terhadap aspek 3 (desain pembelajaran) mendapat penilaian cukup sesuai. Hasil penilaian tersebut mengindikasikan bahwa dari aspek desain pembelajaran cukup layak. Rerata nilai dari ketiga aspek tersebut (kategori cukup layak)

B. Pembahasan

Produk bahan ajar yang dikembangkan melalui penelitian pengembangan ini meliputi *handout* Seni Kriya Teknik Ukir untuk siswa kelas IX SMKN 3 Gowa. Bahan Ajar ini terdiri dari tiga (5) unit belajar.

Unit belajar 1. Peralatan dan penggunaan alat ukir materinya tentang: 1) alat pokok, 2) alat pendukung, 3) cara penggunaan alat pahat ukir, dengan uraian materi, kegiatan pembelajaran, evaluasi sumber belajar.

Unit belajar 2. Penajaman dan perawatan alat ukir materinya tentang: 1) penajaman pahat ukir, 2) perawatan dan perbaikan alat ukir.

Unit belajar 3. Bahan ukir kayu materinya tentang 1) jenis bahan untuk kerja ukir bahan kayu, 2) cara pemilihan bahan kayu.

Unit belajar 4. Pembuatan produk 2D dengan teknik ukir datar materinya tentang: 1) jenis teknik ukir kayu, 2) ragam hias ukir kayu, 3) proses pembuatan produk 2D teknik ukir datar, 4) penyiapan latihan membuat produk kriya teknik ukir datar 2D

Unit belajar 5. Penerapan keselamatan dan kesehatan kerja (K3) materinya tentang: 1) standar keselamatan dan kesehatan kerja, 2) penerapan keselamatan dan kesehatan kerja.

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.

Sesuai dengan rencana penelitian ini, bahwa penelitian pengembangan ini hanya mencakup dua tahap, yaitu tahap pertama adalah pengembangan produk awal (*draft* bahan ajar). Tahap kedua adalah tahap validasi (tidak sampai pada tahap uji coba produk).

1. Penelitian tahap pertama

Pada tahap awal, langkah pertama adalah melakukan studi pendahuluan, yakni pemilihan jenis produk yang akan dikembangkan dengan melihat adanya potensi atau masalah untuk menemukan suatu model, sistem atau pola penanganan terpadu yang efektif dipakai untuk mengatasi masalah tersebut. Langkah berikutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi dan studi literatur yang bisa dipakai sebagai bahan guna merencanakan membuat produk rancangan *draft* bahan ajar teknik ukir kayu. Studi ini ditunjukkan guna menemukan konsep-konsep maupun landasan-landasan teoritis yang bisa memperkuat suatu produk, khususnya yang berhubungan dengan produk pendidikan, yaitu berupa produk yang berbentuk program, model, sistem, *software*, pendekatan, dan sebagainya. Melalui studi literatur ini peneliti mengkaji ruang lingkup suatu produk, keluasaan penggunaan, kondisi-kondisi pendukung agar produk bisa dipakai atau diimplementasikan secara optimal, serta keterbatasan dan keunggulannya. Studi literatur juga dibutuhkan guna mengetahui langkah-langkah yang paling tepat dalam mengembangkan produk tersebut.

Untuk menghasilkan produk awal, maka dalam rangka penelitian ini dibuatlah rancangan *draft* bahan ajar Teknik Ukir Kayu. Hasil akhir dari

kegiatan ini adalah menghasilkan produk awal (*draft* bahan ajar). Desain ini masih bersifat hipotetik, karena efektifitasnya masih belum terbukti, dan baru bisa diketahui setelah melewati pengujian. Desain produk awal ini diwujudkan kedalam bentuk bahan ajar disertai dengan perangkat media pembelajaran sehingga bisa dipakai sebagai pegangan guna menilai dan membuatnya, serta akan memudahkan pihak lain untuk lebih memahaminya.

2. Penelitian Tahap Kedua

Penelitian tahap kedua merupakan tahap evaluasi produk awal bahan ajar dan perangkat media pembelajaran. Penelitian tahap kedua adalah tahap validasi

Sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan (*research and Development* (R&D)), penelitian tahap kedua adalah suatu proses kegiatan yang bertujuan untuk menilai apakah rancangan produk tersebut, dalam hal ini bahan ajar yang secara rasional akan lebih efektif atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi pada tahap ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikir rasional, belum berdasarkan padafakta lapangan. Validasi produk dilakukan dengan cara meminta bantuan tenaga ahli atau pakar yang sudah berpengalaman memberikan penilaian terhadap produk bany yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk memberikan nilai terhadap produk rancangan awal tersebut, sehingga langkah selanjutnya bisa diketahui kekuatan dan kelemahannya. Peneliti mempresentasikan proses penelitian

sampai ditemukan desain tersebut, beserta dengan keunggulannya.

Hasil dari penelitian ini adalah rancangan *draf* bahan ajar cetak pembelajaran teknik Kriya Ukir. Bahan ajar ini terdiri dari halaman depan (*Cover*), kata pengantar, daftar isi, halaman pembatas, serta bagian-bagian bahan ajar.

Draf bahan ajar yang telah dipersiapkan oleh peneliti selanjutnya dievaluasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian/validasi dari kedua ahli tersebut kemudian diperiksa, dianalisis, dan direvisi/diperbaiki kembali oleh peneliti sesuai saran-saran perbaikan yang direkomendasikan.

Indikator penilaian produk awal bahan ajar ada 3 aspek yang dinilai, yaitu: aspek kebahasaan, aspek penyajian, dan aspek kegrafikan.

Aspek kelayakan isi materi, mencakup 5 butir sub aspek, yaitu: a) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (SK, KD), b) Kesesuaian dengan perkembangan sasaran pembelajaran, c) Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar, d) kebenaran substansi pembelajaran, dan e) Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan. Pada aspek kelayakan ini mendapat penilaian cukup sesuai. Aspek kebahasaan, mencakup 4 sub aspek, yaitu: a) Keterbacaan, b) Kejelasan informasi, c) Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, d) pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat). Pada aspek kebahasaan mendapat nilai dengan rerata 4 (sesuai).

Aspek pengajian, mencakup 5 butir sub aspek, yaitu: a) Kejelasan tujuan (indikator) yang ingin dicapai, b) urutan sajian, c) Kelengkapan informasi. Pada aspek penyajian mendapat penilaian cukup sesuai.

Aspek kegrafikan, mencakup 4 butir sub aspek, yaitu: a) penggunaan *font* (jenis dan ukuran), b) *lay out* (tata letak), c) Ilustrasi, gambar, foto, grafis, tabel, d) desain tampilan. Pada aspek kegrafikan mendapat nilai cukup sesuai. Hasil penilaian oleh ahli materi terhadap aspek tersebut adalah masing-masing validator memberikan penilaian kelayakan terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan dengan kategori cukup layak.

Pada penelitian ini pengembangan produk bahan ajar yang dikembangkan melalui penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Hasil penelitian yang diperoleh terhadap penilaian validitas atas kelayakan produk bahan ajar pada tahap uji pakar dengan kriteria cukup layak (valid); 2) Hasil penelitian yang diperoleh terhadap penilaian validitas atas kelayakan produk media pembelajaran yang meliputi validitas rekayasa perangkat lunak dan validitas desain pembelajaran pada tahap uji pakar dengan kriteria cukup layak (valid).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan terdahulu, maka dapat ditarik kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini telah dikembangkan produ

handout dalam bentuk bahan ajar Teknik Ukir Kayu untuk siswa kelas XI jurusan kriya kayu dan rotan SMKN 3 Gowa.

2. Hasil penelitian yang diperoleh terhadap penilaian validitas atas kelayakan produk bahan ajar yang meliputi validitas isi, validitas konstruk dan validitas teknis pada uji pakar dengan uji kriteria cukup layak (valid).
3. Hasil penelitian yang diperoleh terhadap penilaian validitas atas kelayakan produk media pembelajaran yang meliputi validitas rekayasa perangkat lunak dan validitas desain pembelajaran pada tahap uji pakar dengan kriteria cukup layak (valid).
4. Bahan ajar tersebut setelah melalui proses valid dinyatakan valid sehingga dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran Teknik Ukir Kayu untuk siswa kelas XI jurusan kriya kayu dan rotan SMKN 3 Gowa.

B. Saran

Sebagai implikasi dari hasil penelitian ini, disarankan:

1. karena penelitian ini masih terbatas pada pengembangan bahan ajar

untuk materi seni kriya teknik ukir maka disarankan dapat diteruskan untuk pengembangan materi ajar seni rupa pada kesempatan lain

2. kepada institusi/Program Studi agar senantiasa mendorong para guru pengampu mata pelajaran untuk mengembangkan bahan ajar sesuai dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing.
3. Kepada guru pengampu mata pelajaran senantiasa mengembangkan bahan ajar yang praktis sesuai dengan kebutuhan siswa karena bahan ajar dalam bentuk buku teks sifatnya terlalu umum sehingga kurang praktis digunakan sebagai bahan ajar.

6. DAFTAR PUSTAKA

Ali, Muhammad, 1985. *Penelitian Kependidikan: Prosedur dan strategi*, Bandung: Angkas.

Brog, W. R & Gall. 1989. *Educational Research: An Introduction*, fifth Edition. New York: Longman.

Brog, W.R. and Gall, M. D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc

Departemen Pendidikan Nasional, 2008. *Panduan Pengembangan*

Bahan Ajar. Jakarta: Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.

Enget, dkk. 2008. *Kriya Kayu Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan , Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.

Marjuki. 2009. *Studi Tentang Proses Pembuatan Karya Ukir Siswa Kelas XI Program Teknologi dan Desain Kayu Di Sekolah Menengah Kejuruan Kriya Sahid Sukoharjo Tahun Ajaran 2007/2008*. Skripsi. Surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Soenarto, 2008. *Penelitian Pengembangan Research & Development (R&D) Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam Saresahan Metodologi Penelitian, di Program Pasca Sarjana Univesitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.